

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENGUNAKAN MEDIA REALIA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS I SD

Asngadah, Zainuddin, Tahmid Sabri

Program Studi Pendidikan Dasar FKIP Untan

Email : asngadah.705@gmail.com

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Manfaat penelitian ini bagi siswa yang belum mampu memahami pengurangan dengan cara satu kali teknik meminjam. Metode dalam penelitian ini adalah metode tindakan kelas, yang terdiri atas 2 siklus, tiap siklus meliputi, perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Adapun tolak ukur keberhasilan siswa adalah apabila hasil belajar siswa mampu mencapai rata-rata 55,55 dan minimal siswa yang memperoleh nilai 55,55 ke atas harus mencapai 75 %. Hasil penelitian yang dapat peneliti sajikan adalah sebagai berikut ; Pada siklus I hasil belajar siswa rata-rata mencapai 51,25, dengan tingkat ketuntasan 35 %, sedangkan pada siklus II, nilai rata-rata siswa mencapai 73,75%. Karena sudah memenuhi indikator keberhasilan yang diharapkan, maka proses penelitian dihentikan pada siklus II. Dari hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa, menggunakan media Realia dapat ditingkatkan. Saran yang diberikan adalah guru menggunakan perbandingan dalam pemecahan masalah menggunakan Media Realia.

Kata Kunci : Hasil Belajar Media Realia, Matematika.

Abstract.. The method in researchers is method class measure, to stand on cycle two, every cycle to cover, planning, measure execution, observasi and refleksi. As to student to be successful is when student learning result able to achieve on the whole 55,55 and minimal student which to obtain value 55,55 on top of must to achieve 75 %. Researchers result which can researcher to serve as; at cycle one the student learning result on the whole to achieve 51,25, with deck completeness 35%, whereas at cycle two, student result on the whole to achieve 73,75%. Because al ready to fill indicator to succeed which to expect, so process researchers to stop at cycle two. From result researchers and discuss on conclusion that student learning result math, to use media realia can increased. Suggestion which to give is the teacher to use comparison in to break problem to use reality media.

Key Words : Learning Result, Reality Media, Math.

Pendidikan adalah investasi jangka panjang yang memerlukan usaha dan dana yang cukup besar, hal ini diakui oleh semua orang atau suatu bangsa demi kelangsungan masa depannya. Demikian halnya dengan Indonesia menaruh harapan besar terhadap pendidik dan peierta didik dalam perkembangan masa depan bangsa ini, karena dari sanalah tunas muda harapan bangsa sebagai penerus

dibentuk. Meski diakui bahwa pendidik adalah investasi besar jangka panjang yang harus ditata, disiapkan dan diberikan sarana maupun prasarananya dalam arti modal material yang cukup besar, tetapi sampai saat ini Indonesia masih bergulat pada problematika (permasalahan) kualitas pendidikan. Problematika ini setelah dicoba untuk dicari akar permasalahannya adalah bagaikan sebuah rantai yang melingkar dan tidak tahu dari mana harus diawali. Terkait dengan mutu pendidikan khusus pendidikan pada jenjang Sekolah Dasar (SD) sampai saat ini masih jauh dari apa yang kita harapkan. Betapa kita masih ingat dengan hangatnya standarisasi Ujian Sekolah (UAS) dan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) jauh dari yang kita harapkan.

Tugas utama guru adalah bertanggung jawab membantu anak-anak didik dalam hal belajar. Dalam hal proses belajar- mengajar, gurulah yang menyampaikan pelajaran, memecahkan masalah-masalah yang terjadi dalam kelas, membuat evaluasi belajar siswa, baik sebelum, sedang, maupun sesudah pelajaran berlangsung. Harapannya jika aktivitas peserta didik meningkat sehingga pembelajaran dapat berjalan aktif, kreatif, dan menyenangkan dengan bantuan alat peraga. Upaya perbaikan kualitas pembelajaran sangat penting dilakukan untuk memajukan pendidikan, meningkatkan kemampuan siswa khusus pada pembelajaran matematika. Beberapa faktor yang mempengaruhi kualitas pembelajaran diantaranya media mengajar guru di sekolah. Menurut Dalyono (2005), media mengajar yang diterapkan guru akan turut berpengaruh dalam menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam belajar. Media mengajar menggunakan Media Realia merupakan salah media yang diharapkan dapat memudahkan siswa dalam mempelajari materi penyederhanaan pecahan. Diharapkan dengan media mengajar yang tepat membangkitkan motivasi belajar siswa dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar yang maksimal.

Kenyataan yang terjadi di Sekolah Dasar Negeri 14 Leminang Kelas I khususnya pada materi Pengurangan dengan cara hitung bersusun pendek dengan satu kali teknik meminjam, masih mengalami kesulitan. Akibatnya nilai matematika berada di bawah KKM (55,00), sementara 5 orang (65%), dari 8 siswa yang mendapat nilai 45,00 (dibawah standar KKM). Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi masalah umum penelitian ini adalah “Apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media realia di kelas I SDN 14 Leminang.

Tujuan umum penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media realia pada pembelajaran matematika kelas I Sekolah Dasar Negeri 14 Leminang. Manfaat penelitian diarahkan pada dampak positif dengan dilaksanakannya tindakan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Manfaat tersebut antara lain :

Agar dalam penelitian ini tidak terjadi penafsiran yang berbeda terhadap istilah yang digunakan, perlu dijelaskan istilah atau definisi-definisi yang digunakan oleh peneliti. Hasil belajar menurut Daryanto (2011: 46) adalah perubahan tingkah laku peserta didik akibat dari belajar. Hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal materi menghitung pengurangan dengan menjelaskan soal tes yang diberikan dan hasilnya dinyatakan dalam bentuk skor dengan skala 0 sampai 100. Skor

yang digunakan dalam penelitian ini adalah jumlah angka atau hasil yang diperoleh siswa dalam menyelesaikan soal tes. Menurut Heinich (1993) Media Realia merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang secara harfiah berarti perantara yaitu perantara sumber pesan (*asurce*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Lebih lanjut Hainich mencontohkan media ini seperti, film, televisi, diagram, bahan cetak (printed materials), computer, dan instruktur.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, media adalah sesuatu yang membawa informasi dari sumber untuk diteruskan kepada penerima. Sedangkan kata “realia” diartikan sebagai objek dari kehidupan nyata yang dibawa ke dalam situasi pembelajaran, juga merujuk kepada benda tiga dimensi dari kehidupan nyata, baik yang dibuat oleh manusia (peninggalan sejarah, alat-alat rumah tangga, alat pertukangan) atau benda yang sudah ada secara alamiah (seperti: hewan, tumbuhan, batu-batuan). Media realia dalam penelitian ini merupakan suatu sumber belajar berupa objek dari kehidupan nyata dengan menggunakan lidi dalam menjelaskan materi untuk membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam belajar matematika. Menurut pendapat dari Brunner (dalam Mariani Nurmala, 1998:56), belajar matematika adalah tentang konsep-konsep dan struktur-struktur matematika yang terdapat dalam materi yang dipelajari serta mencari hubungan-hubungan antara konsep-konsep dan struktur-struktur matematika. Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada murid melalui serangkaian kegiatan terencana sehingga murid memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari. Namun yang menjadi materi pokok dalam penelitian ini adalah pengurangan cara bersusun pendek dengan satu kali teknik meminjam.

Nana Sudjana (2005: 5) menyatakan, bahwa hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku dan sebagai umpan balik dalam upaya memperbaiki proses belajar mengajar. Tingkah laku sebagai hasil dari belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Suhartinah Tirtonegoro (2001: 43) mengemukakan hasil belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk symbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa dalam periode tertentu. Syaiful Bahri Djamarah (1996: 23) mengungkapkan hasil belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Benyamin Bloom (Nana Sudjana, 2010: 22-31) mengemukakan secara garis besar membagi hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah penilaian hasil belajar yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik dan dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang sudah dicapai siswa dalam periode tertentu.

Diantara ketiga ranah tersebut, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran (Nana Sudjana, 2005: 23). Dalam pembatasan hasil pembelajaran yang akan diukur, peneliti mengambil ranah kognitif pada jenjang pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi. Faktor-faktor yang

mempengaruhi hasil belajar menurut Munadi (Rusman,2012:124) antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal : Faktor Fisiologis. Secara umum faktor fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.

a)Faktor Psikologis. Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar peserta didik.

b. Faktor eksternal

Faktor Lingkungan faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar tengah hari pada ruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pada pagi hari yang kondisinya masih sangat segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernafas lega. Faktor Instrumental . Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

Menurut Sumarto (2009) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain :

Faktor Intern. Faktor ekstern adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar seseorang yang sifatnya berasal dari luar diri seseorang tersebut. Yang termasuk faktor-faktor ekstern antara lain: keadaan lingkungan keluarga, keadaan lingkungan sekolah, keadaan lingkungan masyarakat. Adapun bentuk penilaian hasil belajar (R.W. Dahar 2006) adalah sebagai berikut : Kognitif. Domain kognitif ini memiliki enam tingkatan, yaitu: 1) Ingatan Hasil belajar pada tingkatan ini ditujukan dengan kemampuan mengenal atau menyebutkan kembali fakta-fakta, istilah-istilah, hokum, atau rumusan yang telah dipelajari. 2) Pemahaman. Hasil belajar yang dituntut dari tingkat pemahaman adalah kemampuan menangkap makna atau arti dari suatu konsep. Pada hasil belajar tingkat pemahaman terjemah, penafsiran, dan ekstrapolasi. 3) Penerapan. Hasil belajar penerapan adalah kemampuan menerapkan suatu konsep, hokum, atau rumus pada situasi baru. 4) Analisis. Hasil belajar analisis adalah kemampuan untuk memecah, menguraikan atau integritas atau kesatuan yang utuh menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian yang mempunyai arti. Hasil belajar analisis ditunjukan dengan kemampuan menjabarkan atau menguraikan atau merinci suatu bahan atau keadaan kebagian-bagian yang lebih kecil, unsur-unsur atau komponen-komponen yang satu dengan yang lain. Pada hasil belajar analisis terdapat tiga tingkat yaitu analisi elemen, analisis hubungan, analisis prinsip-prinsip yang terorganisasi. 5) Sintesis. Hasil belajar sintesis adalah hasil belajar yang menunjukkan kemampuan untuk menyatukan beberapa jenis informasi yang terpisah-pisah menjadi suatu bentuk komunikasi yang baru dan lebih jelas dari sebelumnya. Hasil belajar sintesis dikelompokkan ke dalam tiga kelompok yaitu kemampuan melahirkan komunikasi yang unik, kemampuan membuat rancangan,

dan kemampuan mengembangkan suatu tatanan hubungan yang abstrak. 6) Evaluasi. Hasil belajar evaluasi adalah hasil belajar yang menunjukkan kemampuan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan pertimbangan yang dimiliki atau kriteria yang digunakan. Kriteria yang dapat digunakan yaitu kriteria yang dikembangkan sendiri oleh peserta didik dan kriteria yang diberikan oleh guru.

Hasil belajar afektif mengacu kepada sikap dan nilai yang diharapkan dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Adapun tingkat dalam hasil belajar afektif yaitu: Menerima (*receiving*) Kemampuan menerima mengacu pada kepekaan individu dalam menerima rangsangan dari luar. Menanggapi (*responding*) Kemampuan menanggapi mengacu pada reaksi yang diberikan individu terhadap stimulus yang datang dari luar. Menghargai (*valuing*), Kemampuan menghargai mengacu pada kesediaan individu menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut. Mengatur diri (*organizing*) Kemampuan mengatur diri mengacu pada kemampuan membentuk atau mengorganisasikan bermacam-macam nilai serta menciptakan sistem nilai yang baik. Menjadikan pola hidup (*characterization*) Menjadikan pola hidup mengacu kepada sikap peserta didik dalam menerima sistem nilai dan menjadikannya sebagai pola kepribadian dan tingkah laku. Psikomotor Hasil belajar psikomotor mengacu kepada kemampuan bertindak. Hasil belajar psikomotorik terdiri atas lima langkah yaitu : Persepsi Kemampuan persepsi mengacu pada kemampuan individu dalam menggunakan inderanya, memiliki isyarat, dan menerjemahkan isyarat tersebut kedalam bentuk gerakan. Kesiapan Kesiapan ini meliputi kesiapan mental, fisik, dan emosional.

Pengertian Media RealitMedia realita adalah suatu sumber belajar berupa objek dari kehidupan nyata baik yang dibuat manusia atau benda yang sudah ada secara alamiah. Dengan menggunakan media ini diharapkan murid dapat dengan mudah memahami dan mengerjakan soal pengurangan cara bersusun pendek dengan satu kali teknik meminjam. Tujuan Penerapan Media RealiaMedia realia barang kali lebih sesuai untuk mengajarkan cara berhitung pengurangan cara bersusun pendek dengan satu kali teknik meminjam. Media realia dapat dipergunakan untuk: Mengajar siswa tentang bagaimana cara menghitung pengurangan bersusun pendek dengan satu kali teknik meminjam. Memudahkan siswa untuk menghitung pengurangan pendek dengan satu kali teknik meminjam. Meningkatkan motivasi dalam belajar. Berdasarkan pendapat diatas, maka tujuan penerapan Media Realia mencakup :Mengajar siswa tentang suatu tindakan, proses atau prosedur keterampilan-keterampilan. Mengembangkan kemampuan pengamatan pendengaran dan pengelihan para siswa secara bersama-sama. Mengkonkretkan informasi yang disajikan kepada para siswa. Keunggulan Media Realia. Dengan mempertunjukan atau memperagakan suatu tindakan, proses, prosedur, maka media realia memiliki keunggulan-keunggulan sebagai berikut: Memperkecil kemungkinan salah bila dibandingkan apa bila siswa hanya membaca atau mendengar penjelasan saja, karena realia memberikan gambaran konkret yang memperjelas perolehan belajar siswa dari hasil pengamatan. Memungkinkan para siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan memperagakan cara berhitung menggunakan lidi, sehingga memberikan

kemungkinan yang besar bagi para siswa memperoleh pengalaman-pengalaman langsung.

Peluang keterlibatan siswa memberikan kesempatan siswa mengembangkan kecakapan dan memperoleh pengakuan dan penghargaan. Tidak memerlukan biaya yang mahal, karena media dapat diambil dari sekitar kita, baik di lingkungan sekolah maupun rumah, seperti : batu, lidi, kelereng, dan lain-lain. Memudahkan pemusatan perhatian siswa kepada hal-hal yang dianggap penting, sehingga para siswa akan benar-benar memberikan perhatian khusus kepada hal tersebut. Langkah- Langkah Media Realia. Langkah-langkah media realia yaitu : Tahap persiapan. Pada tahap persiapan ada beberapa hal yang harus diperhatikan: Rumuskan tujuan yang harus dicapai oleh siswa setelah proses realia, Persiapan garis besar langkah-langkah menggunakan media realia dilakukan, Lakukan uji coba penggunaan media realia, Tahap pelaksanaan, Langkah pembukaan. Sebelum realia ada beberapa hal yang harus diperhatikan, diantaranya: Atur tempat duduk yang memungkinkan semua siswa saat memperhatikan dengan jelas apa yang di realikan. Kemukakan tujuan apa yang harus dicapai, Kemukakan tugas-tugas apa yang harus dilakukan oleh siswa, misalnya siswa ditugaskan untuk mencatat hal-hal yang dianggap penting dari pelaksanaan realia. Langkah pelaksanaan menggunakan media realia, Mulailah menyiapkan media yang ada di sekitar kita, misalnya: lidi batu dan sebagainya. Ciptakan suasana yang menyejukan dengan menghindari suasana yang menegangkan. Yakinkan bahwa semua siswa mengikuti jalan penggunaan media realia dengan memperhatikan reaksi seluruh siswa. Berikan kesempatan kepada siswa untuk secara aktif memperagakan sesuai dengan apa yang dilihat dari proses pembelajaran itu. Langkah mengakhiri peragaan menggunakan media realia. Apabila telah selesai dilakukan, proses pembelajaran perlu diakhiri dengan memberikan tugas-tugas tertentu yang ada kaitannya dengan pelaksanaan menghitung pengurangan dengan menggunakan media realia dan proses pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini diperlukan untuk menyakinkan apakah siswa memahami proses berhitung itu atau tidak selain memberikan tugas yang relevan. Media Realia merupakan suatu pembelajaran yang menggunakan media nyata.

Belajar matematika mengkaji benda abstrak (benda pikiran) yang disusun dalam suatu sistem aksiomatis dengan menggunakan simbol (lamabang) dan penalaran deduktif (Sutawijaya, 1997: 176). Menurut Hudoyo (1990:3) matematika berkenaan dengan ide (gagasan-gagasan), aturan-aturan, hubungan-hubungan yang diatur secara logis sehingga matematika berkaitan dengan konsep-konsep abstrak. Sebagai guru matematika dalam menanamkan pemahaman hubungan antara konseptual dan procedural sangat penting. Pengetahuan konseptual mengacu pada pemahaman konsep, sedangkan pengetahuan procedural mengacu pada keterampilan untuk melakukan suatu algoritma atau prosedur menyelesaikan soal-soal matematika. Menurut Sutawijaya(1997: 177), memahami konsep saja tidak cukup, karena dalam praktek kehidupan sehari-hari siswa memerlukan keterampilan matematika.

Ruang lingkup pelajaran matematika yaitu bilangan, geometri dan pengukuran, serta pengolahan data. Kompetensi dalam bilangan ditekankan pada kemampuan dalam melakukan urutan bilangan dalam pemecahan masalah dan

membandingkan bilangan. Pengukuran dan geometri ditekankan pada kemampuan mengidentifikasi pengelolaan data dan bangun ruang serta menentukan keliling, luas, volume, dalam pemecahan masalah. Pengelolaan data ditekankan pada kemampuan mengumpulkan, menyajikan dan membaca data. Adapun penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti dengan menrealiakan bilangan khususnya pada bilangan ribuan. Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas, peneliti harus membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menentukan konsep materi yang akan dipelajari siswa, mencari dan merumuskan masalah yang sesuai dengan konsep tersebut, serta merencanakan cara pembelajaran yang cocok. Mengacu dari media yang dipergunakan, maka selama proses kegiatan belajar mengajar peserta didik dapat memusatkan perhatiannya pada pokok bahasan yang akan di peragakan.

METODE

Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang digunakan peneliti sebagai rancangan penelitian. Penelitian Tindakan Kelas ini, mempunyai peranan penting dan sangat strategis dalam meningkatkan mutu pembelajaran apabila diaktualisasikan dengan baik. Pengaktualisasian dengan baik maksudnya adalah, dalam PTK, guru mencoba dengan sadar mengembangkan kemampuan dalam memecahkan masalah-masalah yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pada saat itu juga situasi yang terjadi dapat diamati dengan secermat mungkin sehingga, tingkat keberhasilannya dapat diukur. Penelitian Tindakan Kelas menempatkan guru sebagai peneliti dan perubahan pola kerjanya bersifat kolaboratif. Penelitian Tindakan Kelas tidak dilakukan seorang diri, akan tetapi terdapat kolaborasi dan partisipasi dengan teman sejawat yang bekerja sama dalam hal permasalahan penelitian, (Kunandar:2008). Oleh karena itu peneliti akan berkolaborasi dengan teman sejawat pada saat penelitian dilakukan pada peserta didik kelas I semester genap SDN 14 Leminang Tahun Pelajaran 2014-2015.

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media deskriptif. Media deskriptif artinya melukiskan atau menjelaskan peristiwa dan kejadian yang ada pada masa sekarang. Yang termasuk dalam media ini adalah studi kasus, survei, studi pengembangan, dan studi korelasi (Sujana,2004:52). Media ini digunakan untuk mengungkapkan keadaan yang sebenarnya tentang, Penggunaan Media Realia pada Pembelajaran Matematika Peserta Didik Kelas I Semester Genap SDN 14 Leminang Tahun Pelajaran 2014-2015. PTK termasuk penelitian kualitatif meskipun data yang dikumpulkan bisa saja bersifat kuantitatif, di mana uraiannya bersifat deskriptif dalam bentuk kata-kata. Peneliti merupakan instrumen utama dalam pengumpulan data, proses sama pentingnya dengan produk. Perhatian peneliti diarahkan kepada pemahaman bagaimana berlangsungnya suatu kejadian atau efek dari suatu tindakan (Rochiati dalam kunandar, 2008:46). Perhatian peneliti diarahkan pada pemahaman bagaimana berlangsungnya suatu kejadian atau efek dari suatu tindakan. Sejalan dengan pendapat tersebut Wibawa (2004:20) mengemukakan PTK dikategorikan sebagai penelitian kualitatif karena pada saat data dianalisis digunakan pendekatan

kualitatif untuk menjelaskan fakta dan memberikan penjelasan yang memadai sehingga fakta itu terjadi.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tujuan untuk melihat peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran Matematika, khususnya penggunaan media Realia di kelas I SDN 14 Leminang, Desa Nanga Mongko, Kecamatan Nanga Taman, Kabupaten Sekadau Tahun Pelajaran 2014-2015. Secara garis besar terdapat empat tahapan yang harus dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) tindakan/*action*, (3) observasi, (4) refleksi. Keempat siklus ini dilakukan dalam suatu proses yang sistematis dengan kajian yang reflektif.

Dalam setiap penelitian, penggunaan media yang tepat diperlukan pula kemampuan memilih juga menyusun seluruh alat pengumpulan data yang relevan. Teknik dan alat pengumpulan data yang tepat dalam suatu penelitian akan memungkinkan tercapainya pemecahan masalah secara valid. Sehubungan dengan hal ini teknik dan alat pengumpul data yang akan dilakukan sebagai berikut : Teknik Observasi Langsung, Teknik ini merupakan cara untuk mengumpulkan data yang mengharuskan peneliti mengadakan kontak langsung secara lisan atau tatap muka dengan sumber data yaitu siswa yang diberi tindakan. Teknik ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan tindakan dalam situasi yang sengaja dibuat untuk keperluan peneliti dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media realia.

Teknik Pengukuran, Teknik ini adalah cara mengumpulkan data yang bersifat kuantitatif untuk mengetahui tingkat akan derajat hasil belajar sebagai satuan yang relevan. Pengukuran ini berarti untuk mengetahui suatu keadaan berupa kecerdasan, kecakapan yang nyata dalam pembelajaran matematika. Alat pengumpul data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah : Lembar observasi digunakan sebagai alat pengumpul data pada teknik observasi. Lembar observasi ini terdiri dari lembaran observasi IPKG I dan lembar observasi IPKG II. Tes digunakan sebagai alat pengumpul data pada teknik tes. Adapun teknik tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah : Tes tertulis, siswa menjawab tes tersebut secara tertulis pada akhir pembelajaran. Dalam penelitian ini analisis data dilakukan dengan cara sebagai berikut :

- a. Memaparkan rencana pelaksanaan tindakan (IPKG I) dengan rumus Skor rata-rata IPKG I = skor total/5 =
- b. Memaparkan pelaksanaan pembelajaran (IPKG 2) dengan rumus : Skor rata-rata IPKG 2 = skor total / 4 =
- c. Untuk perhitungan hasil belajar siswa dipergunakan rumus yang berbentuk angka-angka, data hasil belajar yang diperoleh siswa dijumlahkan kemudian dibagi dengan jumlah seluruh siswa.

$$\text{Rata-rata hasil belajar siswa : } \frac{\text{jumlah hasil belajar siswa}}{\text{jumlah seluruh siswa}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, selanjutnya data tersebut dianalisis untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah

penerapan media realia model realia dengan alat praga sapu lidi. Pada bagian ini akan diuraikan hasil penelitian dan pembahasan. Penelitian ini mengkaji sejauh mana hasil belajar peserta didik setelah penerapan media realia model realia dengan bantuan alat praga sapu lidi. kelas I SDN 14 Leminang. Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada hasil observasi peserta didik terhadap pembelajaran matematika dan peningkatan hasil belajar siswa juga dapat dilihat dari hasil tes yang dilakukan siswa pada siklus I dan siklus 2. Hasil kajian ini disajikan dalam bentuk tabel. Pada tahap perencanaan ini dipersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus I. Selain RPP, pada tahap ini dipersiapkan alat praga berupa sapu lidi, lembar observasi guru dalam penyusunan rencana pembelajaran, serta lembar observasi pelaksanaan pembelajaran. Pada tahap perencanaan ini dibahas tentang RPP beserta kelengkapannya yaitu lembar kerja siswa (LKS) dan alat praga yang dipergunakan dalam proses pembelajaran.

Siklus I dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 10 Februari 2015 jam 09.00-10.30. Pada observasi yang akan digunakan pada saat pengamatan siklus I, Peserta didik yang hadir berjumlah 5 orang, Sebelum pembelajaran dimulai, observer menempati posisi untuk melakukan pengamatan dan mempersiapkan lembar observasi yang digunakan pada saat pengamatan. Pada saat pembelajaran dimulai, peneliti mengimplementasikan pembelajaran sesuai dengan RPP siklus di kelas, observer mengamati pelaksanaan pembelajaran sekaligus mengamati kesesuaian tindakan dengan menggunakan lembar observasi selama pembelajaran berlangsung hingga akhir jam pelajaran. Skenario tindakan pada siklus I dilakukan berdasarkan rancangan RPP menggunakan media Realia.

Hasil Penelitian yang berhubungan dengan Media Realia pada Saat Belajar Peserta Didik adalah sebagai berikut :

Tabel 1
Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

No	Nama	Nilai Siklus I
1	Bonipasius Jeri	45,00
2	Fita Vipiana	45,00
3	Imanuel Katon Bakaskara	45,00
4	Lusia Pani	45,00
5	Martinus Martin	45,00
6	Maria Goreti	65,00
7	Rupinus Jeri	65,00
8	Serpinus Ranga	55,00
	Jumlah	410
	Rata-rata	51,25
	Rata-rata Siklus I	51,25

Pada Siklus I Persentase ketuntasan siswa dalam menyelesaikan soal tes hanya 3 orang dari 8 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah sehingga hasil pembelajaran belum tercapai. Hal ini dikarenakan peserta didik belum menunjukkan partisipasinya secara baik dalam proses

pembelajaran serta kurangnya kerja sama dalam kerja kelompok, sehingga penerapan penggunaan media belum optimal. Dilihat dari hasil observasi, bahwa pada siklus I hasil belajar peserta didik terhadap pembelajaran Matematika masih belum maksimal. Ini dapat dilihat dari hasil observasi pada aspek hasil belajar yang jumlah peserta didiknya belum mencakup jumlah siswa secara keseluruhan yang ada di kelas I yaitu 8 orang. Ada pun masalah-masalah yang dihadapi pada siklus I ini adalah : Peneliti kesulitan dalam membimbing siswa untuk mengklarifikasi nilai-nilai yang terdapat dalam pembelajaran. Peneliti kurang mampu membimbing siswa untuk mengklarifikasi nilai-nilai dan pertanyaan. Pelaksanaan waktu pembelajaran lebih lama dari yang direncanakan. Siswa masih bingung dengan media pembelajaran yang diterapkan. Siswa belum mengerti cara mengklarifikasi pertanyaan-pertanyaan.

Setelah mengetahui kekurangan pelaksanaan tindakan atau proses pembelajaran pada siklus I, kemudian bersma-sama kembali merencanakan tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada. Kekurangan-kekurangan yang muncul akan diperbaiki pada siklus selanjutnya yaitu pada siklus II. Pada tahap ini, RPP disusun pada siklus II, RPP dirancang mengacu pada perbaikan pada hasil refleksi dari siklus I. Hal-hal yang kurang maksimal pada siklus I diperbaiki pada siklus II beserta kelengkapannya yaitu LKS. Pembelajaran pada siklus ini di setting dengan rencana pembelajaran yang sama pada siklus I. Tindakan dalam pembelajaran pada siklus ini direncanakan dengan memperhatikan kelemahan-kelemahan yang masih ada pada siklus sebelumnya. Pada siklus II peneliti memberikan kesempatan untuk bertanya lebih aktif kepada peserta didik, sehingga peserta didik diharapkan lebih berani untuk mengajukan pertanyaan tentang apa yang belum dipahaminya, serta lebih berani menjawab pertanyaan guru. Peserta didik juga harus motivasi untuk lebih aktif dalam menggunakan media Realia.

Siklus dua dilaksanakan pada hari Selasa, 17 Februari 2015. Sebelum pembelajaran dimulai, observer menempati posisi untuk melakukan pengamatan dan mempersiapkan lembar observasi yang digunakan pada saat pengamatan. Pada saat pembelajaran dimulai, peneliti mengimplementasikan pembelajaran sesuai dengan RPP siklus II di kelas, observer mengamati pelaksanaan pembelajaran sekaligus mengamati kesesuaian tindakan dengan menggunakan lembar observasi selama pembelajaran berlangsung hingga akhir jam pelajaran. Skenario tindakan pada siklus II dilakukan berdasarkan rancangan RPP menggunakan Media Realia.

Pada proses pembelajaran peneliti memberikan kesempatan bertanya yang lebih sering kepada peserta didik, sehingga peserta didik terlihat lebih berani mengajukan pertanyaan tentang apa yang belum dipahaminya. Pada saat, peserta didik juga terlihat lebih berani ke depan kelas dalam penggunaan media realia. Peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran, karena peneliti selalu mengingatkan peserta didik untuk aktif dalam belajar. Dari pengamatan siklus II, diperoleh data hasil observasi dengan menggunakan Media Realia. Hasil penelitian yang berhubungan dengan Hasil Belajar Peserta Didik adalah sebagai berikut :

Tabel 2
Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

No	Nama	Nilai Siklus II
1	Bonipasius Jeri	65,00
2	Fita Vipiana	75,00
3	Immanuel Katon Bakaskara	75,00
4	Lusia Pani	85,00
5	Martinus Martin	75,00
6	Maria Goreti	75,00
7	Rupinus Jeri	75,00
8	Serpinus Rangga	65,55
	Jumlah	590
	Rata-rata	73,75
	Rata-rata Siklus I	73,75

Pada Siklus II Proses pembelajaran dilakukan alur yang sama yaitu dengan mempersiapkan RPP yang sudah direvisi berdasarkan perbaikan pada siklus I, alat praga dengan menggunakan Media Realia, mempersiapkan lembar observasi dalam kegiatan beakjar-mengajar. Dilihat dari hasil observasi, bahwa pada siklus II hasil belajar peserta didik terhadap pembelajaran Matematika sudah maksimal. Ini dapat dilihat dari hasil observasi pada aspek hasil belajar yang jumlah peserta didiknya sudah mencakup jumlah siswa secara keseluruhan yang ada di kelas I yakni 8 orang. Dari data yang diperoleh selamaa observasi siklus II diadakan kesepakatan dengan guru kolaborator bahwasanya tidak adanya perbaikan untuk siklus berikutnya. Setelah melakukan siklus II ternyata terjadi peningkatan yang signifikan, walaupun peningkatannya tidak keseluruhan (100), tetapi sudah dianggap mencapai hasil yang optimal, sehingga penelitian dilakukan hanya sampai pada siklus II.

Pembahasan

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang lebih menekankan pada perbaikan tindakan yang akan berdampak pada hasil belajar peserta didik di dalam kelas. Tindakan dilakukan dalam dua siklus. Pada siklus I, dilaksanakan pembelajaran tentang materi pengurangan dengan cara hitung bersusun pendek dengan satu kali teknik meminjam, menggunakan media realia. Pada pembelajaran menggunakan media realia, terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik. Namun dari refleksi tindakan yang dilakukan, penerapan pembelajaran dinilai masih belum maksimal dan belum sesuai dengan yang diharapkan, sehingga berdampak pada belum maksimalnya hasil belajar peserta didik. Refleksi kekurangan pada siklus I menjadi dasar untuk perencanaan pada siklus selanjutnya.

Pada siklus II, tindakan penelitian sudah sesuai dengan yang diharapkan sehingga berdampak baik pada hasil belajar peserta didik di kelas. Dengan media realia dan bantuan alat peraga berupa lidi, situasi kelas lebih aktif, sehingga peserta didik lebih termotivasi pada belajar matematika dan dampaknya hasil

belajar peserta didik lebih meningkat sehingga indikator pembelajaran pun tercapai. Pentingnya peran guru sebagai motivator dapat membangkitkan dan mengarahkan tingkah laku peserta didik sehingga terjadi sejumlah tingkah laku yang diinginkan guru ditampilkan oleh peserta didik.

Pada penelitian ini guru selalu memotivasi peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran, dan pada akhir kegiatan terlihat bahwa aktifitas siswa telah meningkat baik dalam diskusi kelompok maupun mengerjakan tugas yang diberikan. Selain peran guru dalam memotivasi, peningkatan motivasi peserta didik dipengaruhi juga oleh penerapan penggunaan media realia. Yamin (2005:92), mengemukakan proses penyampaian informasi dengan teknik yang baru dan didukung dengan media pembelajaran akan menarik perhatian peserta didik untuk belajar.

Dengan menggunakan media realia maka peserta didik dapat memperagakan bilangan puluhan dan ratusan secara langsung dengan menggunakan media yang digunakan. Dengan media realia peserta didik dapat mengembangkan kemampuan mengamati segala benda yang sedang terlibat dalam proses pembelajaran serta dapat mengambil kesimpulan-kesimpulan yang diharapkan. Penggunaan Media Realia ini berdampak pada : Perhatian peserta didik dapat lebih dipusatkan, Proses belajar peserta didik lebih terarah pada materi yang sedang dipelajari, Pengalaman dan kesan sebagai hasil pembelajaran lebih melekat pada diri peserta didik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan, secara umum dapat disimpulkan, bahwa penerapan media realia dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SDN 14 Leminang. Ada pun kesimpulan khusus yang dapat diambil, sesuai dengan masalah terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media realia dengan penerapan Media Realia pada siswa kelas I SDN 14 Leminang Kecamatan Nanga Taman, Kabupaten Sekadau sebagai berikut : Perencanaan pembelajaran matematika dengan media penerapan Media Realia pada siswa kelas I SDN 14 Leminang pada siklus I skor rata-rata diperoleh 2,25. Pada siklus II skor rata-rata diperoleh 3,00. Pelaksanaan pembelajaran Matematika dengan Media Realia pada peserta didik kelas I SDN Leminang mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II, dimana pelaksanaan pembelajaran skor rata-rata diperoleh 2,90. Pada siklus II memperoleh skor 3,00. Hasil pembelajaran Matematika dengan media realia pada peserta didik kelas I SDN Leminang dengan rata-rata nilai pada siklus I 51,25. Pada siklus II rata-rata nilai 73,75. Dengan demikian penggunaan Media Realia dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas I 14 Leminang.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dan setelah melihat kendala-kendala yang dialami pada saat penelitian, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut : Hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu alternatif dalam memberikan pengajaran pada materi matematika. Dalam pembelajaran,

sebaiknya disajikan dengan bantuan alat peraga yang sesuai dengan materi pelajaran matematika, agar dapat memotivasi siswa dalam belajar matematika dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam proses pembelajaran sebaiknya guru lebih optimal menggunakan variasi model pembelajaran serta memperbanyak dalam memberikan penguatan agar peserta didik lebih termotivasi untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga akan berdampak pada hasil belajar yang lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta: Jakarta.
- Aunurrahman,dkk.2008. *Penelitian Pendidikan SD*. Direktorat Pendidikan Tinggi. Departemen Pendidikan Nasional:Jakarta.
- Dalyono,M, Tim MKDK IKIP.1997. *Psikologi Pendidikan IKIP*. Semarang Press:Semarang.
- Daryanto.2013. *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Yarama Widya: Bandung.
- Hudoyo.1990.*Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar*.Yarama Widya: Bandung.
- Martono.2103. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjung Pura: Pomtianak.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengemabangkan Profesionalisme Guru*. ALFABETA : Bandung
- Wardhani Igak,dkk.2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Terbuka: Jakarta.
- Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta: Bandung.
- Sudjana,Nana.2005.*Belajar dan Pembelajaran SD*. DirektoratJendral Pendidikan Tinggi. Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta.
- Faizalnizbach.2013.*MetodeDemonstrasi(Online)*.<http://faizalnizbach.blogspot.cm./2013/07/metode-demonstrasi.html>.diakses tanggal 7 Januari 2015.